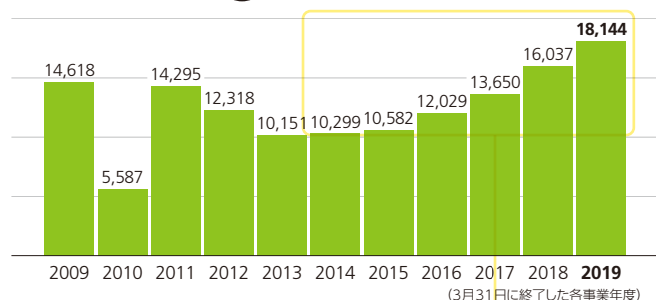


財務ハイライト

営業利益・営業利益率

営業利益(百万円)

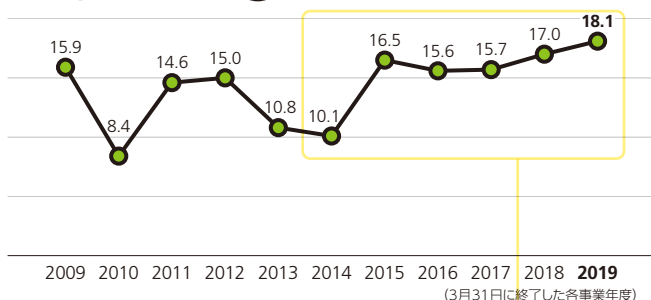
18,144 百万円
13.1% UP 



2010年3月期は大型タイトルの発売延期や海外向けの一部タイトルの計画未達等により一時的に減益となりました。しかし、2011年3月期に開発投資の効率化を目指した収益構造の改革を進め、2013年3月期からは市場の急激な変化に対応すべく、デジタル販売の強化や内作への移行による事業再編を進めました。2014年3月期までは改革途上のため伸び悩みましたが、**2014年3月期以降はコンシューマにおいて、収益性の高いデジタル販売比率の向上などにより、6期連続の営業増益を達成。**2019年3月期は、大型新作のヒット、リピート販売の積み上げにより2期連続で営業最高益を更新しました。

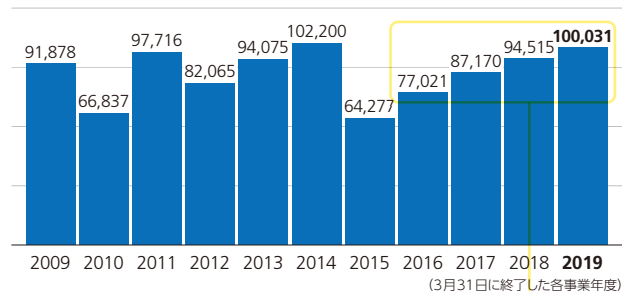
営業利益率(%)

18.1%
1.1point UP 



売上高(百万円)

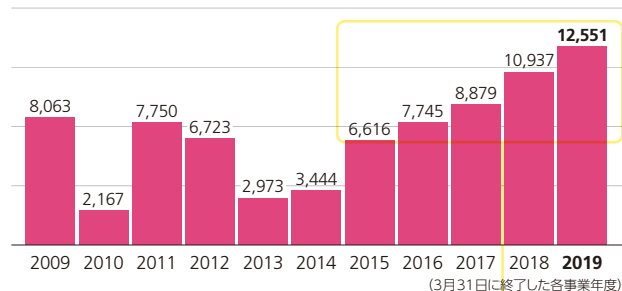
100,031 百万円
5.8% UP 



2010年3月期および2012年3月期はタイトルの発売延期等により減収となりましたが、その後コンシューマの構造改革を進めた結果、2014年3月期に初の売上高1,000億円を達成しました。2015年3月期はパチスロ機の投入延期等により大幅な減収となりましたが、**2016年3月期以降はコンシューマで大型タイトルを安定して投入したことで4期連続の増収となりました。**

親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)

12,551 百万円
14.8% UP 

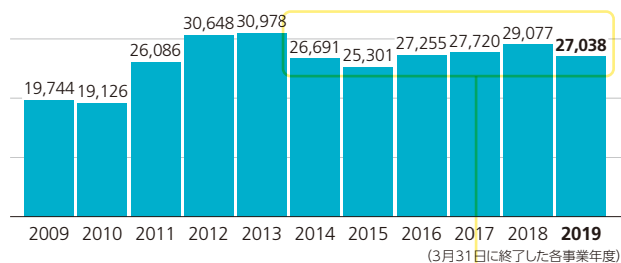


2010年、2013年、2014年の各3月期は、主に①アミューズメント機器事業の構造改革、②コンシューマのデジタル販売強化に伴う開発体制変更、③モバイルの運営強化に伴う組織統合による事業再編損や事業構造改善費用などを特別損失として計上したことで低調に推移しました。**2015年3月期以降は、構造改革の成果が顕在化し始め、6期連続の増益となりました。**

→詳細はP39-40「CFOが語る財務戦略」、
P73-74「連結財務指標11年サマリー」参照

開発投資額 (百万円)

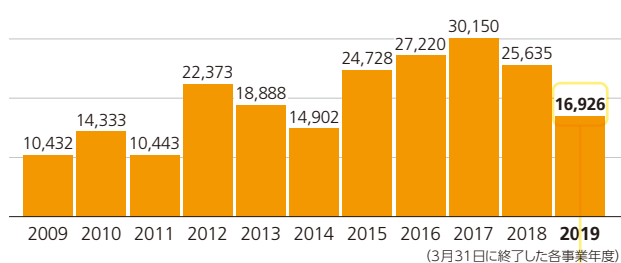
27,038 百万円
7.0% DOWN ⬇️



独創的で斬新なコンテンツの創出が成長の源泉であるため、開発投資額の約9割をデジタルコンテンツ事業に充てています。家庭用ゲームでは近年、機器の高性能化に伴い開発費が増加傾向にありますが、人員稼働率の向上により開発を効率化しています。近年はパイプライン拡充のため増加傾向にあり、今後も300億円前後で推移する見通しです。

ゲームソフト仕掛品残高 (百万円)

16,926 百万円
34.0% DOWN ⬇️



2011年3月期および2014年3月期は、大型タイトルの発売等により減少しましたが、2015年3月期以降は、パイプラインの拡充および高機能な新世代機の発売により増加傾向にあります。2019年3月期については『バイオハザード RE:2』や『デビル メイ クライ 5』といった大型タイトルの発売に加え、海外拠点の閉鎖や評価見直し等により大きく減少しました。

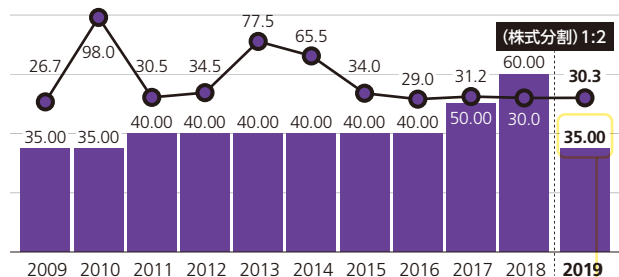
1株当たり配当額・配当性向

■ 1株当たり配当額 (円)

● 配当性向 (%)

35.0 円
16.7% UP ⬆️

30.3%
0.3point UP ⬆️

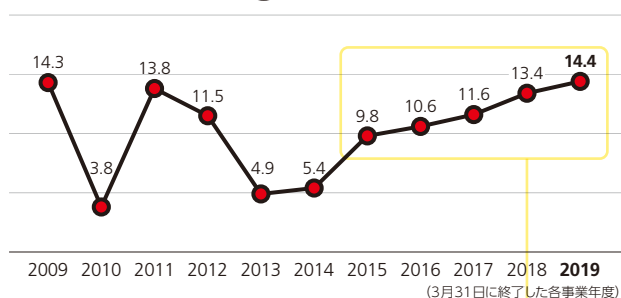


(注) 2018年4月1日付で1株につき2株の割合で株式分割を行いました。(3月31日に終了した各事業年度)
2018年3月期以前の配当金については分割前の株式に対する配当金を記載しています。

安定配当の継続を基本方針としつつ、2009年3月期および2011年3月期は業績向上に伴い5円ずつ増配しました。2017年3月期からは、「連結配当性向30%を基本方針として、かつ安定配当に努めること」に変更、その結果、2019年3月期は株式分割の影響により数字の上では減配ですが、実質的な増配および上場以来29年連続配当を達成しました。

株主資本利益率(ROE) (%)

14.4%
1.0point UP ⬆️



2007年3月期から2009年3月期は、純資産額が増大したものの、当期純利益の安定成長により14%前後で推移しました。2010年、2013年、2014年の各3月期は、事業再編損や事業構造改善費用など特別損失の計上による当期純利益の減少のため、数値が低下しています。2015年3月期以降は特別損失の解消や収益性の向上に伴う増益により改善傾向にあります。